



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Animasi

Animasi merupakan turunan dari film. Kedua bentuk seni tersebut memiliki struktur dan dasar yang sama. Hal yang membedakan keduanya adalah proses produksinya. Film menggunakan sensor kamera untuk menangkap gambar. Tokoh dalam film diperankan oleh seorang aktor. Setting pada sebuah film merupakan tempat yang nyata atau sengaja dibuat di studio.

Berbeda dengan film, setiap *frame* dalam animasi 2D digambar satu-persatu. Tokoh tidak benar-benar nyata dan dihidupkan oleh *animator*. *Setting environment* dalam animasi dapat berupa gambar atau model 3D.

2.1.1 Definisi Animasi

Secara umum kata ‘animasi’ diartikan sebagai acara hiburan televisi yang dibentuk dari serangkaian gambar yang disusun dan ditampilkan berurutan baik secara mekanis maupun secara elektronik sehingga menampilkan ilusi pergerakan (Kamus Besar Bahasa Indonesia)

Kata animasi juga dapat diartikan sebagai memberikan kehidupan atau kesan hidup pada objek mati. Berasal dari bahasa latin *animare* yang berarti menghidupkan. Secara umum animasi dapat diartikan sebagai sebuah metode memproduksi ilusi gambar bergerak dengan menampilkan susunan gambar berurutan dengan tenggang waktu tertentu. Ilusi gerak dapat tercipta karena prinsip

persistence of vision, yakni mata manusia tidak menangkap gambar seperti kamera video, namun mata manusia menangkap banyak gambar setiap tenggang waktu tertentu. Prinsip inilah yang kemudian menjadi dasar diciptakannya kamera video pertama dan film animasi pertama.

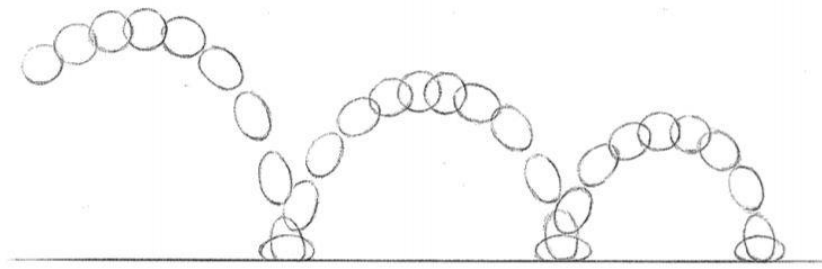
Kecepatan mata manusia menangkap gambar adalah 24 gambar setiap detiknya. Angka tersebut pada akhirnya menjadi *standard* jumlah *frame* pada film maupun animasi.

2.1.2 12 Prinsip Animasi

Bermula dari obrolan dan istilah yang digunakan *animator* pada studio Disney lahirlah prinsip dasar animasi yang masih digunakan hingga sekarang. Dalam bukunya, Thomas dan Johnston (1981) menjabarkan prinsip dasar animasi menjadi 12 bagian yaitu:

1. *Squash and Stretch*

Benda akan memadat ketika mendapat tekanan dan meregang ketika mendapatkan tarikan. Contoh klasik pengaplikasian prinsip ini adalah *bouncing ball*. Bola akan menjadi sedikit gepeng ketika menghantam lantai dan kembali melonjong ketika hendak melontar ke udara. Prinsip ini dapat digunakan pada hampir seluruh pergerakan karakter, mulai dari tengokan kepala, gerakan memukul, hingga bentuk tubuh saat berjalan.



Gambar 2.1. Bouncing Ball

(The Animator's Survival Kit/Richard Williams/2001)

2. *Anticipation*

Sebuah gerakan yang mengawali gerakan lainnya. Karakter yang akan berlari ke arah kanan layar akan mundur sejenak ke arah kiri layar sebelumnya. Antisipasi memberikan indikasi pada penonton mengenai aksi yang akan terjadi setelahnya. Penonton seolah-olah di berikan peringatan mengenai gerakan yang akan datang. Dengan demikian penonton dapat menerima gerakan dengan lebih mudah karena gerakan tersebut memenuhi harapannya.

3. *Staging*

Merupakan prinsip yang paling *general*. *Staging* meliputi penempatan tokoh pada frame dengan tujuan utama agar penonton dapat melihat dengan jelas aksi yang sedang terjadi. Apabila fokus utama *shot* adalah untuk menunjukkan ekspresi sedih, maka wajah tokoh akan digambarkan besar mendominasi ruang dalam *frame*. Apabila tokoh akan melemparkan bola ke arah kanan *frame*, maka tokoh akan diletakan di sebelah kiri *frame* agar gerakan sesudahnya mudah dibaca. Ketika sebuah aksi ditampilkan,

animator harus memastikan hanya ada satu aksi yang sedang terjadi. Dengan demikian fokus penonton dapat diarahkan dengan lebih mudah.

4. *Straight Ahead Action and Pose to Pose*

Merupakan pendekatan dalam menggambarkan animasi. *Straight ahead action* adalah ketika *animator* menggambar dari *frame* pertama hingga akhir *frame* secara berurutan. Sangat mungkin muncul ide baru pada proses pengerjaan. Hasil dari pendekatan ini dapat terlihat sangat hidup dan tidak terduga dan tidak dapat direncanakan. *Pose to pose* memungkinkan perencanaan pada aksi tokoh. *Animator* akan membuat *keyframe* yang berisi pose ekstrim terlebih dahulu, *in-between* dikerjakan belakangan. Kelebihan pendekatan ini adalah durasi *shot* dapat diketahui dengan lebih pasti, gerakan terencana dan matang, namun menghilangkan unsur kejutan pada aksi tokoh.

5. *Follow Through and Overlapping Action*

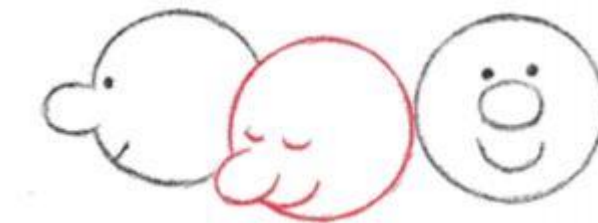
Follow Through merupakan gerakan tidak sadar yang merupakan akibat dari aksi utama. Contohnya adalah selendang yang terus bergerak selama beberapa *frame* setelah tokoh berhenti dari larinya. Gerakan ini dibuat agar tokoh tetap terlihat hidup ketika menghentikan aksinya. *Overlapping Action* merupakan aksi yang terjadi secara bersamaan namun masih termasuk dalam aksi utama.

6. *Slow In and Slow Out*

Dibuat dengan mendekatkan jarak antar *in-between*. *Frame* akan dibuat lebih rapat pada awal dan akhir aksi agar tercipta kesan natural. Tanpa teknik ini animasi akan terlihat kaku dan patah-patah.

7. *Arcs*

Hampir semua makhluk hidup bergerak dalam jalur kurva. Penambahan kurva pada animasi akan menghasilkan pergerakan yang lebih menarik. Contoh klasiknya adalah kepala yang menengok. Pose pertama kepala menghadap kiri *frame*, pose kedua kepala menghadap penonton. *in-between* diantara kedua pose tersebut dibuat agak sedikit menunduk agar aksi tersebut tidak terlihat kaku.



Gambar 2.2. Kepala Menengok

(The Animator's Survival Kit/Richard Williams/2001)

8. *Secondary Action*

Merupakan aksi tambahan yang memperkuat makna dari aksi utama. Tokoh yang sedang menangis akan sesekali mengusap air matanya. Gerakan ini akan menyampaikan kesan sedih yang lebih kuat kepada penonton.

Pengaplikasian *secondary action* akan membuat scene lebih dinamis dan kaya makna.

9. *Timing*

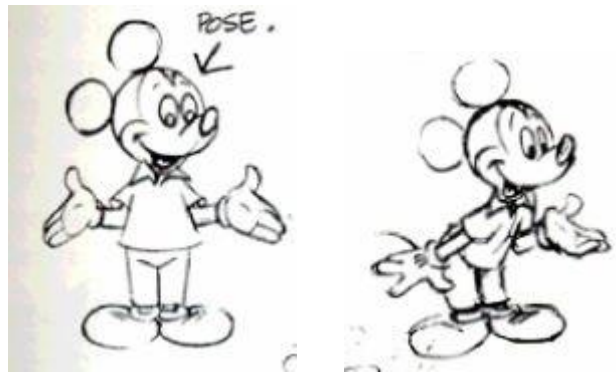
Jumlah *in-between* antara dua *key-pose* akan menyampaikan makna yang berbeda pada penonton. Semakin banyak *in-between* diantara *key-pose* menandakan gerakan yang cepat, begitu juga sebaliknya.

10. *Exaggeration*

Aksi yang dilakukan dengan gerakan lebih lebar dari aksi nyata. Tokoh yang merasa sedih harus dibuat lebih sedih, tokoh yang gembira harus dibuat lebih gembira. Penambahan *exaggeration* pada pergerakan tokoh akan memperkuat emosi yang disampaikan oleh tokoh tersebut. Pergerakan tokoh dapat dibuat *se-exaggerate* apapun asalkan tidak menghilangkan *believability*.

11. *Solid Drawing*

Salah satu hal utama untuk menghasilkan gambar yang *solid* adalah dengan menghindari *twining*. Sebuah pose dapat dikatakan memiliki *twinning* apabila kedua tungkainya berada pada posisi yang sama.



Gambar 2.3 *Twining* (kiri) dan *Solid Drawing* (kanan)

(Disney animation: *The illusion of life*/Frank Thomas dan Ollie Johnston /1981)

12. *Appeal*

Agar terlihat menarik, tokoh animasi sebaiknya digambarkan secara sederhana, tidak terlalu detail, namun pada batasan dimana penonton masih dapat dengan mudah membaca emosinya. Tokoh yang terlalu sederhana tidak terlihat menarik, begitu juga tokoh dengan detail berlebihan. Kuncinya adalah menemukan kombinasi yang tepat antara detail dan kesederhanaan.

2.2. Akting dalam Animasi

Banyak literatur yang mengatakan bahwa seorang *animator* adalah aktor dengan pensil meskipun kenyataannya tidak demikian. Seorang animator harus memiliki dasar ilmu akting yang sama dengan seorang aktor. Meski begitu *animator* tidak harus dapat berlakon di atas panggung layaknya seorang aktor. (Hooks, 2011).

2.2.1. Elemen Dasar Teaterikal

Ilmu akting bukan merupakan ilmu pasti. Banyak sekali hal yang perlu dipertimbangkan agar dapat menguasainya dengan baik. Berikut adalah elemen dasar dalam dunia teaterikal menurut Ed Hooks (2011).

1. *Conflict*: Berbeda definisi dengan konflik pada bahasa sehari-hari. Sebuah kisah harus memiliki konflik agar menjadi teaterikal. Konflik yang dimaksud dalam sub-bab ini adalah sebuah hambatan yang harus dilewati oleh tokoh.
2. *Objective*: Tujuan dalam dunia teaterikal didefinisikan secara lebih konkret dibanding dalam bahasa sehari-hari. Tujuan tokoh teaterikal harus terlihat jelas agar dapat dengan mudah diterima oleh penonton.
3. *Anticipation*: Antisipasi dalam dunia akting memiliki definisi yang berbeda dengan antisipasi dalam animasi. Antisipasi yang dimaksud di sini adalah larangan untuk bereaksi sebelum mendapatkan stimuli. Dalam dunia akting, antisipasi merupakan sebuah kekeliruan. Contohnya adalah “seorang yang gembira ketika menemukan sebuah peti kayu tua di pantai, lalu membukanya dan menemukan ratusan koin emas”. Hal ini merupakan kekeliruan dalam akting karena tokoh tersebut sudah bereaksi terlebih dahulu sebelum benar-benar memastikan isi dari kotak tersebut.
4. *Doing*: Kegiatan yang dilakukan aktor berada di realita yang berbeda dengan realita biasa. Dapat dikatakan segala sesuatu yang aktor lakukan pasti memiliki konteks teaterikal.

2.2.2. Tujuh Prinsip Akting

Menurut Ed Hooks dalam bukunya yang berjudul *Acting for Animators* (2011) definisi dari ilmu akting dapat dijabarkan menjadi tujuh butir prinsip dasar. Prinsip-prinsip yang dimaksud ialah:

1. *Thinking tends to lead to conclusions, and emotion tends to lead to action.*

Segala aksi yang dilakukan oleh seorang actor adalah reaksi dari pikirannya. Actor tersebut akan memproses segala informasi yang berada di sekitarnya. Suara langkah kaki, angin yang berhembus, pohon yang mulai bersuara tanda akan tumbang. Runtutan kejadian tersebut akan diproses menjadi persepsi. Melalui persepsi itu aktor akan memutuskan emosi yang terkait dengan hal tersebut. Suara langkah kaki di malam hari tentu akan menimbulkan perasaan takut. Rasa takut ini yang selanjutnya akan mendorong aktor untuk bereaksi terhadapnya. Apakah ia akan lari, menghampiri suara tersebut, atau bersembunyi di kolong meja? Oleh karena itu aktor melakukan aksi karena dorongan emosi yang dipengaruhi oleh lingkungannya.

2. *Humans empathize only with emotion. Your job as a character animator is to create in the audience a sense of empathy with your character.*

Seorang *animator* harus dapat menarik empati penonton terhadap karakter yang dianimasikan olehnya. Apabila karakter sedang merasakan emosi sedih, penonton harus dapat merasakan hal itu juga. Begitu pula dengan emosi lainnya. Manusia merupakan makhluk sosial yang mengandalkan empati untuk

berhubungan dengan sesama manusia. Oleh karena itu *Sense of life* dapat tercapai apabila penonton dapat benar-benar berempati terhadap karakter tersebut, dengan kata lain melihat tokoh film sebagai manusia sungguhan.

3. *Theaterical reality is not the same thing as regular reality.*

Realitas nyata berbeda dengan realita teaterikal. Semua hal ditampilkan 100% pada realita nyata, namun tidak demikian dalam realita teaterikal. Pada realita teaterikal, kegiatan yang dilakukan oleh tokoh harus mengandung elemen teaterikal. Tokoh memiliki tujuan tertentu, berkegiatan untuk mencapai tujuan tersebut namun terhalan oleh batu hambatan.

4. *Acting is doing; acting is also reacting.*

Bagaimana tokoh bereaksi terhadap stimulus dapat memberikan banyak informasi mengenai latar belakang tokoh tersebut. Informasi mengenai ras, tingkat pendidikan, status sosial, gender, usia dan lainnya dapat disampaikan cukup dengan menunjukkan reaksi karakter terhadap lingkungannya. Oleh karena itu akting tidak melulu melakukan aksi, namun juga bereaksi

5. *Your character should play an action until something happens to make him play a different action.*

Tokoh dalam realita teaterikal akan terus memainkan sebuah aksi apabila tidak ada *event* yang terjadi yang pada akhirnya memaksa tokoh tersebut untuk memainkan aksi lainnya. Contohnya seorang tokoh yang sedang asik

memotong rumput di halaman rumah akan terus melakukan hal tersebut sampai ia mendengar suara piring pecah dari dalam rumah. Pada titik itu tokoh sedang memainkan peran kebingungan mengenai suara piring tersebut.

6. *Scene begin in the middle, not at the beginning*

Sebuah *scene* dimulai di tengah ketika karakter menemukan batu hambatan. *Scene* tidak berakhir pada akhir *sequence* namun terus berlanjut hingga *sequence* berikutnya.

7. *A scene is a negotiation*

Sebuah *scene* yang baik pasti memiliki negosiasi di dalamnya. Tokoh memiliki peluang untuk menang dan kalah. Dalam mencapai tujuannya, tokoh akan selalu membuat keputusan dalam menghadapi batu hambatan, konflik, baik dengan tokoh lain, dengan lingkungan keadaanya, maupun dengan dirinya sendiri.

2.2.3. Psychological Gesture

Penggunaan *gesture* seringkali lebih efektif dalam menyampaikan pesan dibanding melalui dialog. Hal ini terjadi karena indra penglihatan manusia jauh lebih kuat dibanding indra pendengarannya.

Penggunaan *gesture* tidak melulu harus bermakna sama dengan dialog yang sedang diucapkan karakter. Bisa saja *gesture* menampilkan hal yang sama sekali lain dari dialog yang diucapkan. Penonton tetap akan lebih memperhatikan apa yang

nampak di layar (*show*) dibandingkan apa yang diberitahukan (*tell*) (Hooks, 2011).

Psychological gesture adalah gerakan yang terjadi akibat dari dorongan pikiran bawah sadar. Contohnya seorang yang pemalu akan lebih sering membuat pose yang menutup dibandingkan dengan seorang yang pemberani. Seorang yang sedang berbohong akan secara tidak sadar cenderung menutupi mulutnya. Meski terjadi tanpa disadari, seseorang yang membuat *psychological gesture* yang berbeda makna dengan kalimat yang diucapkan bisa saja sedang mencoba menyampaikan hal yang sama sekali bertolak belakang dari ucapannya.

Selain *gesture*, Michael Chekhov merupakan salah satu pelatih akting pertama yang menggunakan istilah “atmosfer”. Menurut beliau setiap scene, lokasi maupun karakter memiliki atmosfernya sendiri. Pantai yang ramai akan memiliki atmosfer yang berbeda dengan trotoar di malam hari. Atmosfer di sekitar orang yang bahagia akan berbeda jika dibandingkan dengan atmosfer orang yang depresi. Perbedaan atmosfer ini juga akan berpengaruh pada perilaku tokoh. Tokoh akan cenderung merubah pola perilakunya menyesuaikan dengan atmosfer yang ada di sekitarnya.

2.2.4. Movement and Body Language

Pergerakan dan bahasa tubuh merupakan elemen paling penting dalam animasi secara general. Pendapat ini didukung oleh Ed Hooks dalam bukunya yang berjudul *Acting for Animators* (2011). Beliau secara tegas mengatakan “*Animation is movement! Movement is animation!*”.

Pergerakan yang telah dirancang oleh *animator* akan ditangkap oleh penonton menggunakan indra pengelihatannya, disusul dengan indra pendengaran dengan bantuan efek suara dan dialog. Bila diurutkan indra pengelihatannya akan menempati posisi tertinggi sebagai indra yang paling dapat menyerap informasi.

Tabel 2.1 *Sense Rank*
(Acting for Animators/Ed Hooks /2011)

Pengelihatannya (mata)	Melihat sesuatu sebelum dapat mendengarnya
Pendengaran (telinga)	Mendengar sesuatu sebelum dapat mengendus aromanya
Penciuman (hidung)	Mengendus sesuatu sebelum dapat menyentuhnya
Peraba (kulit tangan)	Menyentuh sesuatu sebelum dapat mencicipinya
Perasa (lidah)	Bentuk interaksi paling intim

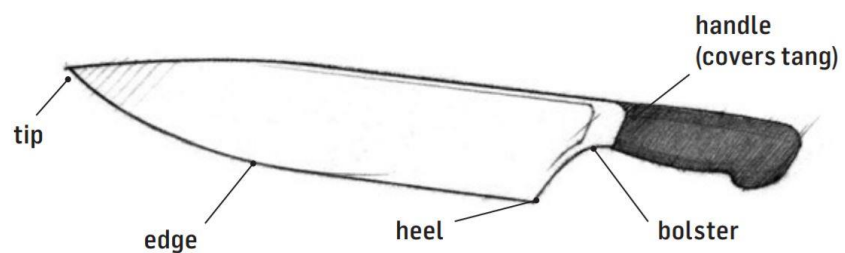
Pendapat ini diperkuat oleh opini seorang antropologis, Edward T. Hall. Dalam bukunya yang berjudul *The Hidden Dimension*, beliau mengatakan “Mungkin saja mata dapat mencapai seribu kali lebih efektif dibanding telinga dalam menyerap informasi”. Sudut pandang evolusi juga membenarkan hal ini. Ketika manusia masih berada di savana mereka harus dapat mendeteksi pemangsa sebelum berjarak terlalu dekat. Manusia tidak akan dapat bertahan bila hanya mengandalkan pendengaran saja karena jarak pemangsa itu sudah terlalu dekat.

2.5. Memasak

Memasak merupakan kegiatan mengolah panganan untuk dijadikan santapan (Kamus Besar Bahasa Indonesia). Ada banyak sekali teknik dalam memasak. Teknik yang meliputi cara mengolah bahan hingga teknik menggunakan peralatan memasak. Selain alasan keamanan dan performa, penguasaan peralatan memasak akan menghasilkan makanan dengan kualitas yang tinggi.

2.5.1. Knife Skill

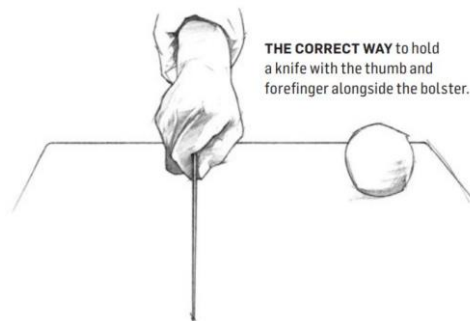
Ukuran pisau *chef* bervariasi antara 20 cm hingga 30 cm. Semakin besar ukuran pisau semakin besar juga usaha yang diperlukan untuk menggunakan pisau tersebut. Namun bila mengaplikasikan teknik dengan benar pisau dengan ukuran 25 cm akan terasa lebih efisien dalam penggunaannya. (Collins, 2014).



Gambar 2.4. Struktur *Chef Knife*

(Knife Skills, an Illustrated Kitchen Guide to Using the Right Knife the Right Way/William Collins/2014)

Pisau yang lebih besar akan terasa lebih efisien karena area potongnya lebih besar. Tangan pengguna juga tidak perlu mengeluarkan banyak tenaga ketika memotong. Hal ini disebabkan oleh berat pisau itu sendiri. Beban yang diberikan oleh pisau membantu tangan untuk memotong hingga tidak perlu mengeluarkan tenaga lebih banyak. Hal ini juga disebabkan oleh prinsip pesawat sederhana. Semakin panjang tuas semakin kecil usaha yang diperlukan untuk mengoperasikan pisau. Lain halnya dengan pisau dengan area potong yang pendek. Tenaga yang dikeluarkan perlu lebih besar.

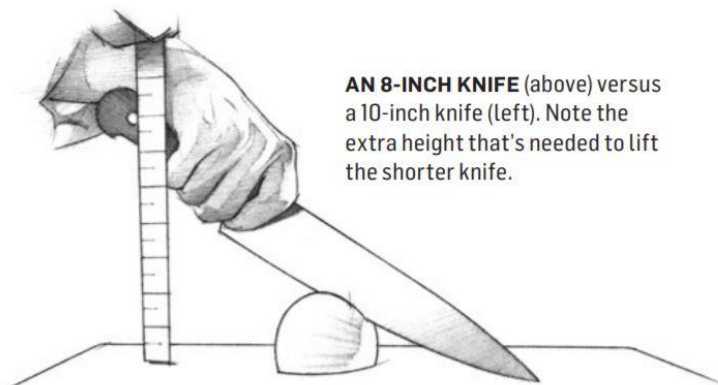


Gambar 2.5. Cara Benar Menggenggam Pisau *Chef*

(Knife Skills, an Illustrated Kitchen Guide to Using the Right Knife the Right

Way/William Collins/2014)

Jari menggenggam seluruh permukaan gagang pisau dengan jempot menjepit pangkalnya. Genggaman seperti ini akan memberikan kontrol penuh pada pengguna pisau dan mengurangi resiko cedera (Collins, 2014).

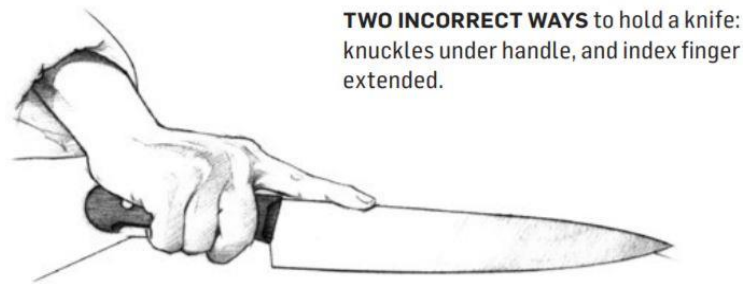


Gambar 2.7. Sudut Memotong

(Knife Skills, an Illustrated Kitchen Guide to Using the Right Knife the Right

Way/William Collins/2014)

Area memotong menggunakan teknik ini terletak di antara *edge* dan *heel*. Dengan ujung pisau sebagai poros, tangan naik dan turun seperti sedang memompa air. Posisi ini merupakan teknik dasar dalam memotong makanan menggunakan *chef knife*.

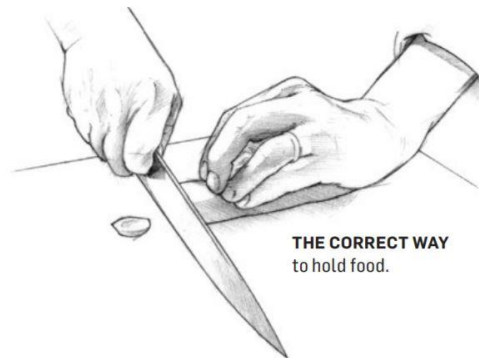


Gambar 2.6. Cara Salah Menggenggam Pisau *Chef*

(Knife Skills, an Illustrated Kitchen Guide to Using the Right Knife the Right

Way/William Collins/2014)

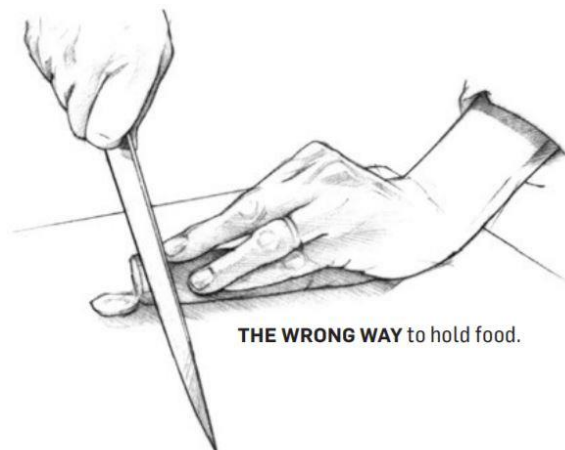
Memotong dengan jari telunjuk diletakan di atas punggung pisau akan terasa lebih nyaman ketimbang dengan jempol yang menjepit pangkal pisau, namun genggamannya jenis ini memiliki resiko cedera tinggi. Pengguna tidak sepenuhnya memiliki kontrol terhadap pisau. Akan mudah tergelincir dan cedera bila memotong sayuran yang keras seperti wortel atau jahe (Collins, 2014).



Gambar 2.6. Cara Salah Menggenggam Bahan Makanan 1

(Knife Skills, an Illustrated Kitchen Guide to Using the Right Knife the Right Way/William Collins/2014)

Jari tangan mengarah pada bahan makanan dan menekuk kedalam. Posisi ini akan melindungi ujung jari dari mata pisau. Buku jari pertama akan bertindak sebagai pelindung bagi ujung jari (Collins, 2014).



Gambar 2.6. Cara Salah Menggenggam Bahan Makanan 2

(Knife Skills, an Illustrated Kitchen Guide to Using the Right Knife the Right Way/William Collins/2014)

Posisi ini akan meningkatkan resiko cedera khususnya pada area ujung jari. Ujung jari tangan sepenuhnya terbuka dan dekat dengan mata pisau. Meski terasa lebih nyaman, posisi ini tidak aman untuk dipraktikkan (Collins, 2014).

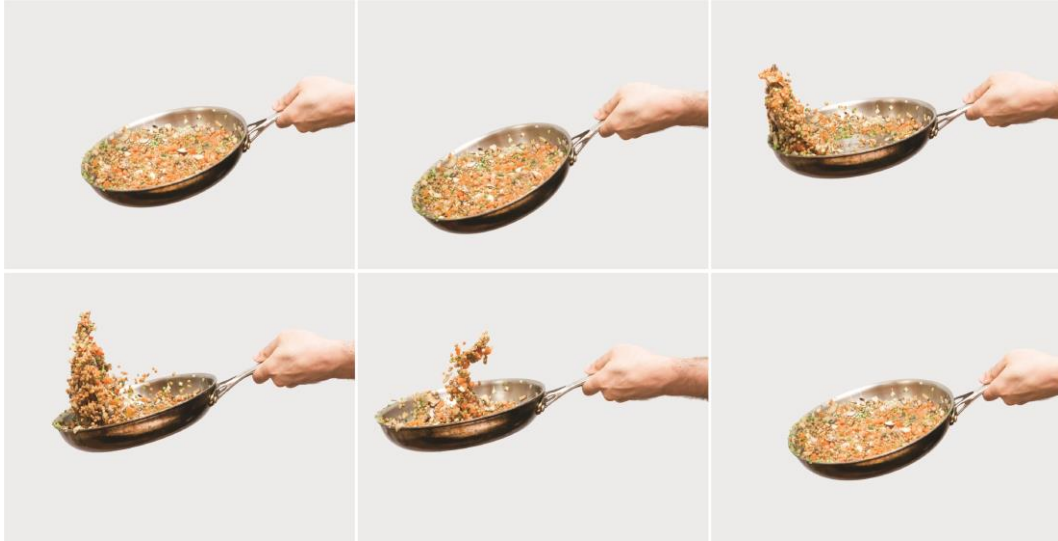
2.5.2. Stir-Frying

Disebut juga menumis, adalah teknik memasak cepat menggunakan sedikit minyak di atas wajan yang sangat panas. Oleh karena itu Teknik ini membutuhkan preparasi yang matang. Berikut adalah tahapan menumis (Rosenfield, 2011).

1. Semua bahan makanan harus sudah disiapkan terlebih dahulu.
2. Sayuran atau daging dipotong menjadi ukuran seragam.
3. Pastikan udara di dapur mengalir dengan lancar karna menumis akan menghasilkan banyak asap.
4. Panaskan kuah terlebih dahulu sebelum mulai menumis.
5. Bahan makanan yang sedang ditumis harus diaduk secara konstan agar tidak menimbulkan kekosongan.
6. Masak hingga bahan mentah berubah warna setelah itu dapat ditambahkan saus.
7. Aduk seluruh bahan agar merata selama 1-2 menit.

2.5.3. Food Tossing

Teknik mengaduk masakan dengan melemparkannya ke udara menggunakan wajan yang melengkung. Teknik ini tidak termasuk dalam tata cara utama dalam memasak (Gritzer).



Gambar 2.8. Teknik *Food Tossing*

(Knife Skills, an Illustrated Kitchen Guide to Using the Right Knife the Right Way/William Collins/2014)

Tidak semua jenis masakan dapat dimasak dengan cara ini. Masakan dengan bongkahan kecil seperti tumisan sayur, pasta atau nasi goreng masih dapat dilontarkan dengan wajan, namun tidak dengan makanan dengan ukuran besar seperti crepes, telur dadar, atau *pancakes* (Gritzer).

Tahapan melontarkan masakan dengan wajan:

1. Miringkan wajan ke bawah dengan posisi gagang berada lebih tinggi dari ujung wajan.
2. Aduk beberapa kali untuk memastikan makanan tidak lengket menempel di permukaan wajan.
3. Hentakan wajan ke arah depan hingga masakan terlontar.

4. Tarik kembali ke arah belakang begitu masakan terlontar sebagian agar kembali mendarat di wajan.

5. Dorong kembali wajan ke arah depan untuk menangkap masakan.

Wajan yang biasanya digunakan adalah wajan dengan bibir yang cukup melengkung. Kelengkungan tersebutlah yang membuat masakan dapat terlontar ke udara (Gritzer).

2.5.4. Resep Nasi Goreng Surabaya

Nasi goreng adalah makanan berbahan dasar nasi yang dimasak dengan cara digoreng dengan minyak sedikit. Banyak sekali varian bahan yang dapat dicampurkan dalam nasi goreng, contohnya seperti sosis, telur, bakso, sayuran. Bahan dasar nasi goreng Surabaya tidak jauh berbeda dengan nasi goreng yang umum dijumpai di jalanan Jakarta. Berikut adalah resep nasi goreng yang akan digunakan dalam adegan memasak pada film animasi pendek “Sepiring” (Ar).

Bahan utama dalam membuat nasi goreng adalah nasi putih. Variasi nasi goreng yang cukup populer di Indonesia adalah nasi goreng dengan kecap manis. Kecap manis biasanya dimasukan terakhir. Telur, bawang, bumbu halus merupakan bahan yang pertama dimasak setelah minyak panas. Dilanjutkan dengan menuang nasi putih, sayuran dan bahan pelengkap. Pada tahap ini bumbu penyedap seperti gula, garam, merica, maupun kecap asin dapat dimasukan ke dalam hidangan.